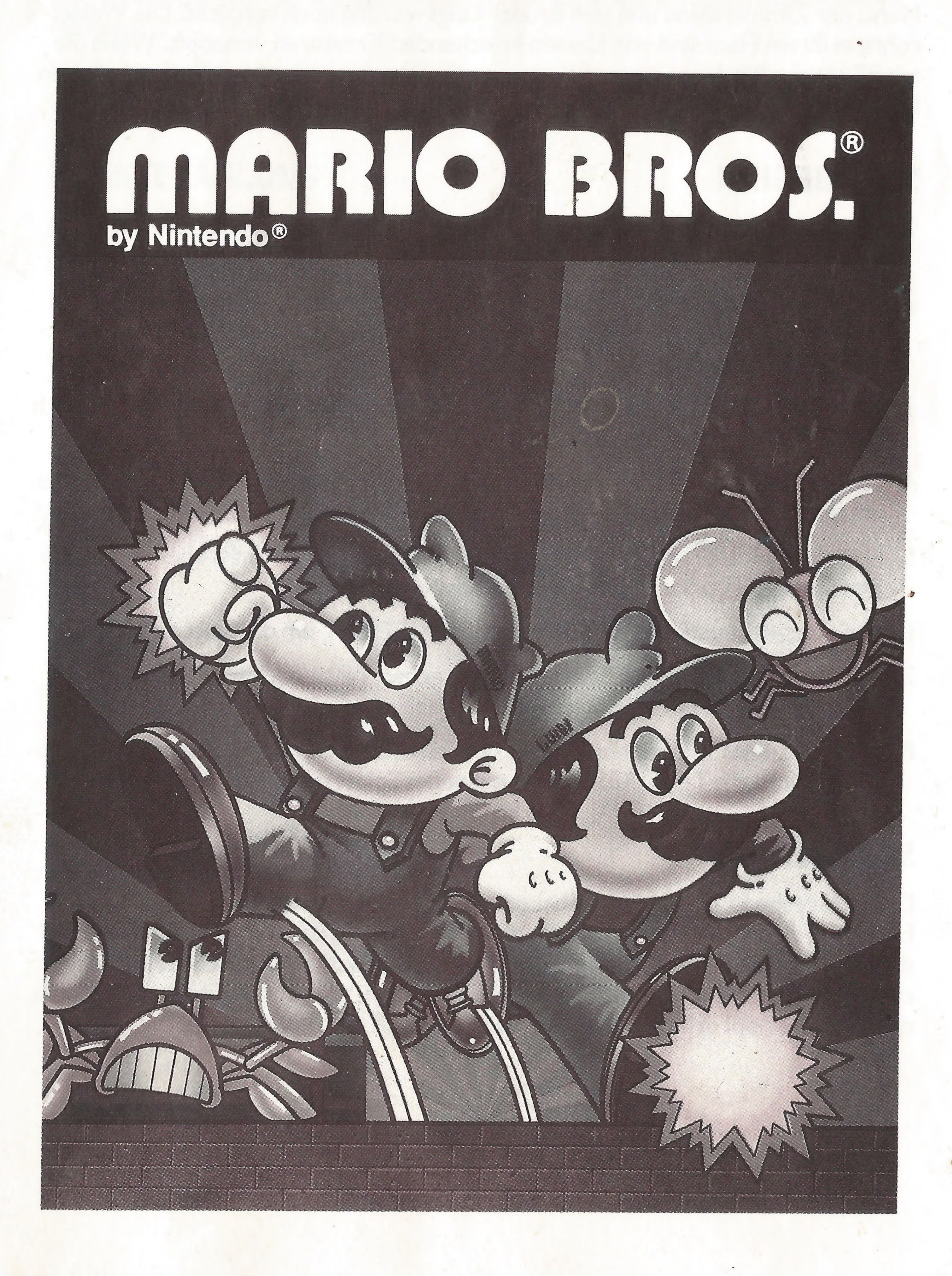
ATARI 7800™ SPIELANLEITUNG



PLAGEN IN DEN ROHREN!

Mario der Zimmermann und sein Bruder Luigi werden noch verrückt. Die Wasserrohre in ihrem Haus sind von kleinen kriechenden Kreaturen verstopft. Wenn die zwei Brüder nicht Herr dieser Plagen werden, werden sie wohl niemals wieder ein Bad nehmen!

SPIELBEGINN

1. Stecke das MARIO BROS. Modul in Deinen ATARI 7800, so wie es in der Bedienungsanleitung beschrieben ist.
2. Stecke einen Joystick in die linke Kontrollerbuchse auf der Vorderseite des Systems. Möchtet Ihr zu zweit spielen, muß ein zweiter Joystick in die rechte Kontrollerbuchse gesteckt werden.
3. Schalte Deinen Fernseher ein; drücke anschließend die Taste [POWER] um auch Deine ATARI Konsole einzuschalten.
4. Drücke die Taste [SELECT] oder bewege den Joystick vorwärts bzw. rückwärts, um die Spieleranzahl festzulegen (ein oder zwei Spieler).
5. Drücke die Taste [SELECT] oder bewege den Joystick nach links oder rechts, um den Schwierigkeitsgrad des Spiels auszuwählen.
6. Drücke den Feuerknopf von Spieler 1 oder [RESET], um das Spiel zu starten.
7. Drücke [PAUSE], um das Spiel zu unterbrechen. Nach nochmaligem Drücken dieser Taste wird das Spiel fortgesetzt.
8. Während eines Spiels kannst Du mit der Taste [SELECT] zum Titelbild zurückkehren. Drücke die Taste [RESET], um ein neues Spiel zu beginnen.

SPIELVERLAUF

Deine Aufgabe ist es, MARIO dabei zu helfen, die Plagen von dem Boden in einen Eimer voll Wasser zu kicken. Drücke den Joystickknopf, damit MARIO springen und die Plagen über ihm treffen kann. Bewege Deinen Joystick nach links oder rechts, damit MARIO die betäubten Plagen wegkicken kann. Wenn MARIO rennt, mußt Du den Joystickknopf drücken, damit er von Etage zu Etage hüpfen kann.

MARIO hat zu Beginn des Spiels drei Leben. Sobald er eine Plage vom Stockwerk gekickt hat, steigt Deine Punktzahl. Wenn MARIO von einer Plage oder von einem Feuerball getroffen wird, verliert er ein Leben. Sobald alle Plagen weggekickt wurden, beginnt eine neue Spielstufe.

Bei 20.000 Punkten erhältst Du ein Extraleben. Am oberen Ende des Bildschirms erscheint Deine Punktzahl und die Anzahl der Dir verbleibenden Leben. Die höchste Punktzahl erscheint oben in der Bildmitte.

Jedesmal wenn MARIO eine Plage weggekickt hat, fällt eine Münze aus dem Wasserrohr. Laß MARIO hinter dieser Münze herspurten oder sie von unten ankicken, damit Du 800 Bonuspunkte erhältst.

Der POW-Knopf erscheint in der unteren Bildmitte. Wenn MARIO diesen Knopf berührt, erhalten alle Plagen auf dem Bildschirm einen Kick. Du kannst den POW-Knopf dreimal benutzen, bevor er wieder verschwindet. In den Runden 8, 13 und jeder weiteren 5. Runde erhältst Du einen neuen POW-Knopf.

Das Spiel ist beendet, wenn MARIO alle seine Leben verloren hat. Drücke die Taste [RESET] oder den Feuerknopf, um ein neues Spiel zu starten.

MÜNZPHASE

An bestimmten Stellen des Spiels verschwinden die Plagen und es beginnt eine Münzphase. Der Bildschirm ist voll von herumbaumelnden Münzen. MARIO hat nur wenige Sekunden Zeit, um soviele Münzen wie möglich einzusammeln. Für jede eingesammelte Münze erhält MARIO 800 Bonuspunkte. Eine Uhr am oberen Rand des Bildschirms zählt die Zeit: 20 Sekunden für jede Münzphase. MARIO erhält Zusatzpunkte, wenn er es schafft, innerhalb der vorgegebenen Zeit alle Münzen einzusammeln.

ZWEI MITSPIELER

Wenn Ihr zu zweit spielt, ist ein Spieler MARIO, und der andere spielt LUIGI. LUIGI spielt genauso wie MARIO. Du kannst in einem Team spielen, indem ein Spieler die Plagen von unten trifft und der andere Spieler die Plagen wegkickt.

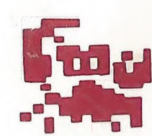
Ihr könnt aber auch gegeneinander um die höchste Punktzahl spielen. Dabei müßt Ihr auf gefährliche Angriffe des Gegners achten - Euer Gegner kann eine Plage wieder auf ihre Füße zurückschlagen, gerade wenn Du sie wegkicken willst.

DIE PLAGEN

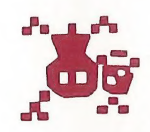
Das Zerstören der Plagen besteht aus zwei Teilen. Zuerst mußt Du den Boden unterhalb der Plage so treffen, daß die Plage auf den Rücken fällt. Anschließend mußt Du auf das Stockwerk springen, auf dem sich die Plage befindet und die betäubte Plage wegkicken bevor sie sich wieder erholt.



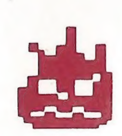
Zerstöre die KRUSTENKRIECHER, indem Du sie einmal von unten anstößt und sie dann vom Stockwerk kickst bevor sie flüchten können.



SEITENLÄUFER werden beim ersten Hieb wütend und fangen an, sich schneller zu bewegen. Stoße sie nocheinmal an, damit sie umkippen und Du sie vom Stockwerk kicken kannst.



KAMPFFLIEGEN hüpfen in einem Stockwerk herum. MARIO und LUIGI können sie nur umkippen, wenn sie den Boden berühren.



In höheren Schwierigkeitsstufen erscheint der GLATTEISMANN. Er ist ein gemeiner Eismann, der die Stockwerke in Glatteis verwandelt. Du mußt ihn von unten treffen, damit er nicht die Stockwerke in Eis verwandeln kann.



FEUERBÄLLE können MARIO und LUIGI rösten. Du kannst den FEUERBÄLLEN aus dem Weg gehen, indem Du sie überspringst oder auf ein anderes Stockwerk hüpfst. Die FEUERBÄLLE werden durch einen Schlag zerstört.

KLEMPNERTIPS

Benutze den POW-Knopf, wenn sich mehr als eine Plage auf dem Bildschirm befindet.

Achte auf die letzte Plage, die sich auf dem Bildschirm befindet, denn sie ist viel schneller und schwerer zu treffen, als die anderen Plagen.

Die SEITENLÄUFER mußt Du doppelt so schnell treffen. Wenn Du schnell genug bist, kannst Du über sie drüberspringen, bevor sie sich in ein anderes Stockwerk flüchten.

Versuche die Plage am Ende eines Bodens zu treffen, damit sie auf das Stockwerk fallen, auf dem Du Dich befindest.

PUNKTEZÄHLUNG

Eine Plage von einem Stockwerk kicken	800 Punkte
Wegkicken mehrerer Plagen auf einmal:	
Erste Plage	800 Punkte
Zweite Plage	1600 Punkte
Dritte Plage	2400 Punkte
Vierte Plage	3200 Punkte
Einsammeln oder Treffen einer Münze	800 Punkte
GLATTEISMANN treffen	500 Punkte
Grünen FEUERBALL treffen	200 Punkte
Orangenen FEUERBALL treffen	1000 Punkte
Treffen einer Plage	10 Punkte



ATARI GmbH
Frankfurter Straße 89-91
6096 Raunheim
Printed in Hong Kong. B. T. 6. 1989